

MINI PROJECT

# Team Project **BLUEMARBLE**

2024. 04. 04 ~ 2024. 04. 15



<https://github.com/2024blueMarbleminiProject/BLUEMARBLE>



이찬희 전혜린 정재한 주우빈

# contents

01

팀원 소개

02

주제 선정 이유

03

프로젝트 일정

04

기능 소개

05

프로젝트 시연

06

향후 업데이트 계획

# 01 팀원소개 및 역할

이찬희



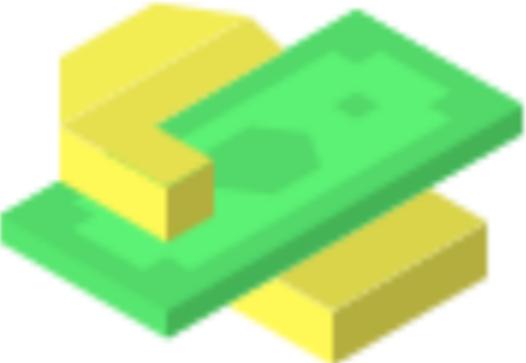
- 보드판 메뉴 레이아웃
- 게임 레이아웃 및 디자인
- 현재 누구의 턴인지 정보 값 받기
- 플레이어 정보 업데이트 알고리즘
- 특수칸 무인도, 우주여행 알고리즘
- 팝업창 알고리즘
- 팝업창 클릭 이벤트
- 랜드마크 건설 알고리즘

전혜린



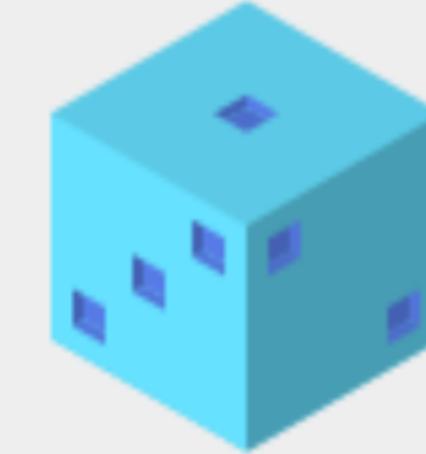
- 보드판 cell 레이아웃
- 보드판 레이아웃 디자인
- 플레이어 말 이동 알고리즘
- 플레이어 말 이동 후 삭제
- 구매한 땅 랜드마크 건설 알고리즘
- 플레이어, 랜드마크 위치 조정
- 플레이어 말 애니메이션
- 특수칸 우주여행 알고리즘

정재한



- 플레이어 나라 도착 시 cell값 가져와 랜드마크 구매 묻는 알고리즘
- 땅의 소유주 없다면 구매 여부 확인
- 땅의 소유자가 있다면 통행료 지불
- 땅 구매 완료 후 owner 변경
- 구매시 소지금 차감
- 게임 종료 후 초기화
- 오류 수정

주우빈



- 주사위 이벤트 발생 후 플레이어 전환 알고리즘
- 2인 플레이어 턴 전환
- 주사위 굴린 후 해당 플레이어 주사위 결과 값 저장
- 주사위 결과 값에 따른 플레이어 위치 업데이트
- 특수칸 사회복지기금, 우주여행, 무인도, 출발칸 알고리즘
- 주사위 굴리는 애니메이션과 랜덤 값 레이아웃 디자인

# 01 깃허브 링크

깃 허브 주소



GITHUB LINK



BLUEMARBLE.io

팀원 깃허브



이찬희 <https://github.com/chanhee7>



전혜린 <https://github.com/hyerin11>



정재한 <https://github.com/junglimit>



주우빈 <https://github.com/binwoojoo>

## 02 주제 선정 이유



### 협업의 중요성



처음부터 끝까지  
협업을 필요로 하는 게임을 만들자



### 보드 게임

# 03 프로젝트 일정

(2024.04.04 ~ 2024.04.15)

## 1. 프로젝트 주제 선정

슈팅게임 -> 보드게임으로 변경



## 2. 보드판 구현 & 주사위 랜덤값

보드판 셀 구현 | 주사위 랜덤값 | 특수칸 | 보드판 메뉴판(디자인)



## 3. 플레이어 이동 (ver01.)

플레이어 주사위 값에 따른 움직임 구현 | 랜드마크 구매 | 특수칸



## 4. 랜드마크 건설 (ver02.)

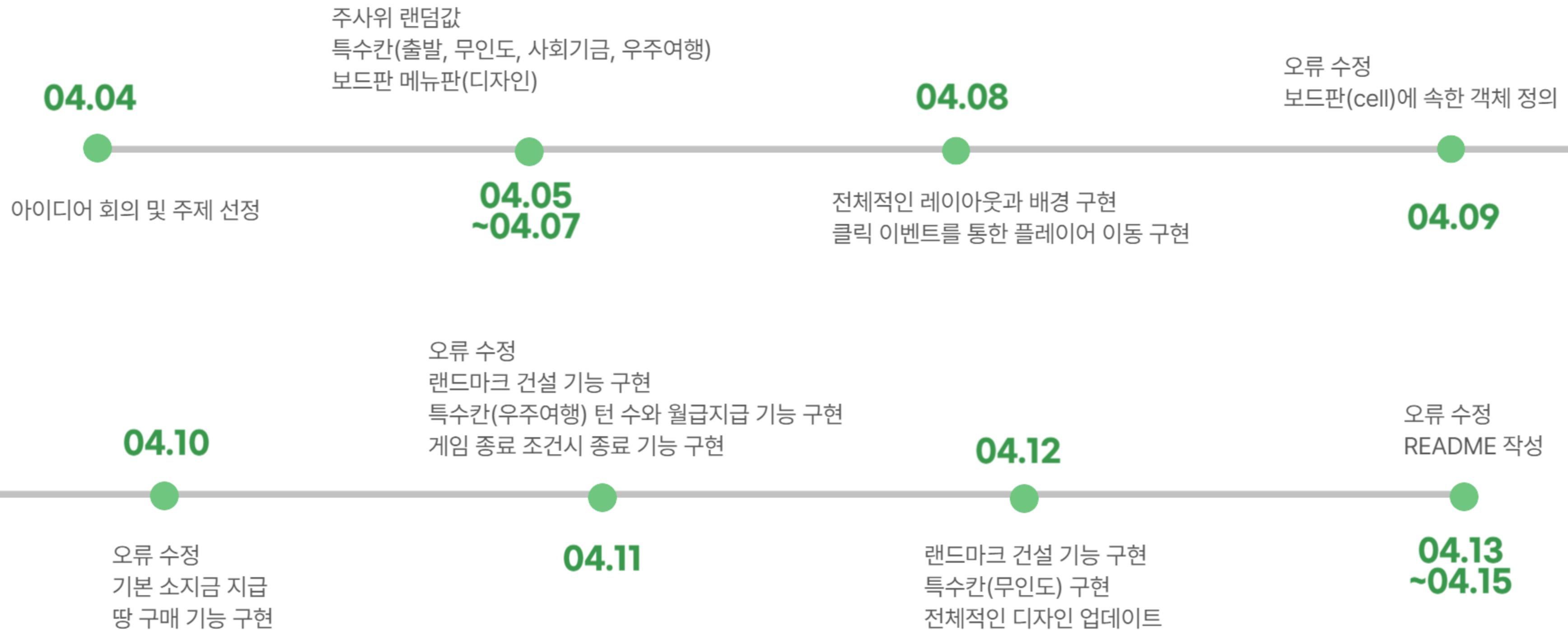
랜드마크 건설 | 플레이어 애니메이션 추가



## 5. 피드백 반영 후 디자인 개선 (ver 03.)

최종 레이아웃 및 디자인 개선 후 최종본

# 03 프로젝트 세부 일정 (2024.04.04 ~ 2024.04.15)



## 02 차별화

### #기존 부루마블



### #변화한 부루마블



간소화



2인 플레이어로 구성하여 빠르게 게임을 진행할 수 있으며, 소지금 부여 / 통행료 계산이 자동적으로 실행된다.

## 04 기능 소개



# 04 기능 소개 #보드판 레이아웃

보드 영역



메뉴 영역

# 04 기능 소개 #보드판 레이아웃



## PLAYER 정보

2명의 플레이어로 게임 진행

RED → BLUE 순서

기본금 : 2,000,000원

## 현재 누구의 차례인지

플레이어 애니메이션 + 누구의 차례인지  
시각적 정보 제공

## 주사위 모션

아래 주사위 버튼을 클릭하면  
주사위 던지는 모션이 나온 후,  
플레이어가 던진 주사위 값이 나오고  
플레이어 말이 움직인다

## 게임 START + 주사위 던지기

버튼을 누르면 게임이 시작되며,  
주사위 랜덤값이 나온다

## 04 기능 소개 #특수칸

### 사회복지기금

더 좋은 사회복지를 위해  
기부금 -50만원



### 무인도

탈출하기 위한 탈출금 필요  
탈출금 -30만원



### 우주여행

원하는 칸 순간이동  
우주여행비 -20만원  
if( 1~17까지의 칸을 선택한다면){  
턴 수+1, 월급+20만원 추가  
}



### 출발

월급 +20만원  
턴 수 +1턴



# 04 기능 소개 #플레이어 랜드마크 구매 및 통행료 지불 알고리즘

## #1. 구매 여부 묻기

bluePlayer님, ▶ 도쿄 칸에 도착했습니다.  
₩ 300000원에 이 땅을 구매하시겠습니까?

확인

취소

## #3. 구매 취소

구매를 취소하였습니다. 😊

확인

## #2. 소지금 확인

if (소지금이 landmark 가격보다 적다면) {  
 땅을 구매할 수 없다. }

◆ 소지금이 부족합니다. ◆

확인

else{ 소유자를 \$(player)로 변경해라 }

🚩 싱가포르 칸을 구매하였습니다.

확인

## #4) 소유자가 있는 경우 통행료 지불

if (땅의 소유주가 있고, 현재 플레이어와 다를 경우) {  
 통행료 \* 2만큼 지불해라 }

redPlayer님, bluePlayer님의 땅에 들어가  
₩ 통행료 1000000원 ₩ 을 지불하였습니다.

확인

## #5) 소지금이 0 이하가 되는 순간 종료

🚗 RED PLAYER의 소지금이 0원 이하로 떨어졌습니다.  
🚙 BLUE PLAYER가 승리했습니다!! 🎉 🎉 🎉

확인

# 06 향후 업데이트 계획

## ▼ alert 창 디자인

alert 창이 아닌 팝업창으로 변경하여  
디자인과 기능 업데이트 예정

## ▼ 특수칸 (우주여행/무인도)

- ✓ 우주여행  
원하는 도시 클릭하여 이동할 수 있도록 개선
- ✓ 무인도  
해당 플레이어 3턴간 무인도에 갇히는 기능

## ▼ 플레이어 말 위치 조정



- ✓ 플레이어 말 위치 통일
- ✓ 랜드마크 건설 위치 통일

## ▼ 플레이어 말 이동 애니메이션

주사위 값에 따라 말이 직접 이동하는  
애니메이션 업데이트

다른 팀원이 작성한 코드를 읽으며 오류를  
수정하는 과정을 통해 코드 작성  
방법을 배울 수 있었다

구현하기 복잡하고 어렵다고 생각했던 기능들을  
함께 팀원들과 함께 고민하며 최종적인  
결과물을 얻는 것이 즐거웠다



이번 프로젝트에서는 깃을 많이 사용했는데,  
매번 어렵고 헷갈리지만 그만큼 협업의  
중요성을 빠저리게 느낄 수 있었다

아직 완벽한 기능을 추가하지는 못 했지만  
팀원들과 꾸준히 소통하며 작업한다면  
좋은 결과물을 얻을 수 있다는 것을 느꼈다



<https://chanhee7.github.io/>